



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202111457, 16 Februari 2021

## Pencipta

Nama : **Rahmatullah**  
Alamat : Jln. A.P. Pettarani, Makassar, SULAWESI SELATAN, 90222  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Negeri Makassar**  
Alamat : Jln. A.P. Pettarani, Makassar, SULAWESI SELATAN, 90222  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Jenis Ciptaan : **Modul**  
Judul Ciptaan : **Strategi Dan Media Pembelajaran Ekonomi**  
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 1 Januari 2021, di Makassar  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia  
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.  
Nomor pencatatan : 000238376

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001

## Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.





# STRATEGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI

*e-Modul*



Rahmatullah



**ECONOMICS EDUCATION**  
Center For  
ducation  
conomic Literacy  
Entrepreneurial Literacy

Knowledge

Experience

Creativity





# Selamat Datang

## Perkuliahhan Semester Gasal Tahun Akademik 2020/2021

### DISKRIPSI MATA KULIAH

---

Mata Kuliah Strategi Dan Media Pembelajaran Ekonomi merupakan mata kuliah yang membekali sikap, pengetahuan, dan keterampilan kepada mahasiswa mengenai berbagai pendekatan, model, strategi, metode, dan media pembelajaran, yang berlangsung dalam bentuk teori dan praktek, sehingga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran ekonomi

---

Bahan kajian pada mata kuliah ini meliputi: Konsep dasar strategi belajar mengajar; Pendekatan dalam pembelajaran; Berbagai Model, Metode dan strategi Pembelajaran; Komponen pembelajaran; media dan Multimedia pembelajaran; pembelajaran Abad 21; Pemanfaatan Media dan Teknologi berbasis asplikasi dalam Pembelajaran

# CAPAIAN SIKAP DAN KETERAMPILAN KHUSUS

## STRATEGI & MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI



### CAPAIAN SIKAP

- Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
- Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
- Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
- Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
- Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
- Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
- Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
- Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
- Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
- Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan

### KETERAMPILAN KHUSUS YANG AKAN DICAPAI SETELAH MENGIKUTI PERKULIAHAN

- Mahasiswa mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran ekonomi
- Mahasiswa mampu memilih strategi dan media pembelajaran ekonomi yang tepat sesuai dengan masalah yang dihadapi
- Mahasiswa mampu melakukan pembelajaran ekonomi dengan memanfaatkan media yang inovatif
- Mahasiswa mampu mendesain video pembelajaran ekonomi yang menarik
- Mahasiswa mampu berkomunikasi sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
- Mahasiswa mampu melakukan proses pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai lokal, nasional dan global untuk tujuan kemaslahatan bersama.



# RPS

## RENCANA PROGRAM SEMESTER



Silahkan Pelajari  
RPS mata kuliah  
yang terdapat pada  
link dalam gambar  
PDF berikut





An aerial photograph of a city, likely Singapore, showing a dense grid of buildings and a prominent river or canal running through the center. The image is used as a background for the top and bottom sections of the page.

# MODUL 1

## Konsep Dasar Belajar Mengajar

### **Tujuan Pembelajaran:**

Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa mampu memahami konsep dasar belajar, termasuk bagaimana proses itu terjadi ditinjau dari berbagai aspek baik *competencies, skills, and attitudes*



# RINGKASAN

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki pendidik dalam melaksanakan tugas profesionalnya adalah memahami bagaimana peserta didik belajar dan bagaimana mengorganisasikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peserta didik, serta memahami tentang bagaimana siswa belajar. Untuk dapat memahami proses belajar yang terjadi pada diri peserta didik, seorang pendidik perlu menguasai hakikat dan konsep dasar belajar dan pembelajaran untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, karena fungsi utama pembelajaran adalah memfasilitasi tumbuh dan berkembangnya proses belajar dalam diri peserta didik untuk kesiapan dimasa yang akan datang.



Belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu. Hal ini memusatkan perhatiannya pada tiga hal.

- Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan atau kognitif saja tetapi juga meliputi aspek sikap dan nilai (afektif) serta keterampilan (psikomotor).
- Perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman. Perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara dirinya dengan lingkungan. Interaksi ini dapat berupa interaksi fisik. Misalnya, seorang anak akan mengetahui bahwa api itu panas setelah ia menyentuh api yang menyala pada lilin. Di samping melalui interaksi fisik, perubahan kemampuan tersebut dapat diperoleh melalui interaksi psikis. Contohnya, seorang anak akan berhati-hati menyeberang jalan setelah ia melihat ada orang yang tertabrak kendaraan.



Perubahan kemampuan tersebut terbentuk karena adanya interaksi individu dengan lingkungan. Merupakan mata pada saat memandang bahaya yang menyilaukan atau keluar dari pada saat mencium harumnya makan bukan merupakan hasil belajar. Di samping itu, perubahan perilaku karena faktor kematangan tidak termasuk belajar. Seorang anak tidak dapat belajar berbicara sampai cukup umurnya. Tetapi perkembangan kemampuan berbicaranya sangat tergantung pada rangsangan dari lingkungan sekitar. Begitu juga dengan kemampuan berjalan.

- Perubahan tersebut relatif menetap. Perubahan perilaku akibat obat-obatan, minuman keras, dan yang lainnya tidak dapat dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar. Seorang atlet yang dapat melakukan lompat galah melebihi rekor orang lain karena minum obat tidak dapat dikategorikan sebagai hasil belajar. Perubahan tersebut tidak bersifat menetap. Perubahan perilaku akibat belajar akan bersifat cukup permanen.



Bahan Ajar



Video Pendukung



Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran




Watch later



Share



Watch on  YouTube



An aerial photograph of a city, likely in Southeast Asia, showing a dense arrangement of buildings with blue and red tiled roofs. The image is used as a background for the title page.

# MODUL 2

## Apa dan Bagaimana Pembelajaran

### **Tujuan Pembelajaran:**

Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa mampu memahami konsep dan paradigma pembelajaran termasuk bagaimana menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar



# RINGKASAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat. Istilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa



pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Istilah pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa. Kalau kita menggunakan kata “pengajaran”, kita membatasi diri hanya pada konteks tatap muka guru-siswa di dalam kelas. Sedangkan dalam istilah pembelajaran, interaksi siswa tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik. Siswa dapat belajar melalui bahan ajar cetak, program radio, program televisi, atau media lainnya. Tentu saja, guru tetap memainkan peranan penting dalam merancang setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pengajaran merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran. Kini, kita sudah memiliki konsep dasar pembelajaran seperti hal itu dirumuskan dalam Pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, yakni “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Dalam konsep tersebut terkandung 5 konsep, yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar.



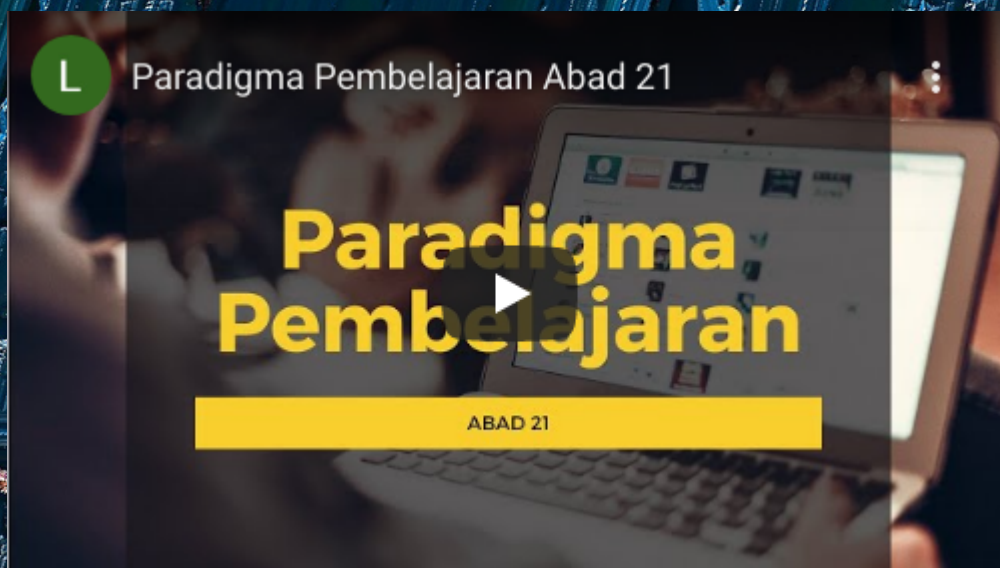
Ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa. Dalam hal ini pendidik secara perorangan atau secara kolektif dalam suatu sistem, merupakan ciri utama dari konsep pembelajaran. Perlu diingat bahwa tidak semua proses belajar terjadi dengan sengaja. Di samping itu, ciri lain dari pembelajaran adalah adanya interaksi yang sengaja diprogramkan. Interaksi tersebut terjadi antara peserta didik yang belajar dengan lingkungan belajarnya. Ciri lain dari pembelajaran adalah adanya komponen pembelajaran seperti tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran mengacu pada kemampuan atau kompetensi yang diharapkan dimiliki siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran. Materi pembelajaran adalah segala sesuatu yang dibahas dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan pembelajaran mengacu pada penggunaan pendekatan, strategi, metode, dan teknik dan media dalam rangka membangun proses belajar, antara lain membahas materi dan melakukan pengalaman belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.



# Bahan Ajar



*Video Pendukung*







# MODUL 3

## *Komponen Pembelajaran*

### **Tujuan Pembelajaran:**

Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa mampu memahami Komponen pembelajaran yang meliputi tujuan, materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, siswa, dan guru sebagai sebuah sistem yang saling berkaitan sehingga dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran



# RINGKASAN

Pembelajaran merupakan istilah yang diambil dari terjemahan kata "Instruction". Seringkali orang membedakan kata pembelajaran ini dengan "pengajaran". Pengajaran hanya ada di dalam konteks guru-murid di kelas formal, sedangkan kata pembelajaran tidak hanya ada dalam konteks guru-murid di kelas formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri oleh guru secara fisik di dalam kata pembelajaran ditekankan pada kegiatan belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar. Dengan definisi seperti ini, kata pengajaran lingkupnya lebih sempit dibanding kata pembelajaran. Di pihak lain ada yang berpandangan bahwa kata pembelajaran dan kata pengajaran pada hakekatnya sama, yaitu suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.



Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa itu harus adil, yakni adanya komunikasi yang timbal balik di antara keduanya, baik secara langsung maupun tidak langsung atau melalui media. Peranan guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu, pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setelah guru mempelajari kurikulum yang berlaku, selanjutnya membuat suatu desain pembelajaran dengan mempertimbangkan kemampuan awal siswa (entering behavior), tujuan yang hendak dicapai, teori belajar dan pembelajaran, karakteristik bahan yang akan diajarkan, metode dan media atau sumber belajar yang akan digunakan, dan unsur-unsur lainnya sebagai penunjang. desain pembelajaran yang dibuat oleh guru perlu lebih spesifik sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik untuk pembelajaran yang berlangsung secara luring maupun pembelajaran yang berlangsung secara daring.



Setelah desain dibuat, kemudian KBM atau pembelajaran dilakukan. Dalam hal ini ada dua kegiatan utama, yaitu guru bertindak mengajar dan siswa bertindak belajar. Kedua kegiatan tersebut berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Pada akhirnya implementasi pembelajaran itu akan menghasilkan suatu hasil belajar. Hasil ini akan memberikan dampak bagi guru dan siswa. Bagi guru sebagai dampak pembelajaran (instructional effect) berupa hasil yang dapat diukur sebagai data hasil belajar siswa (angka/nilai) dan berupa masukan bagi pengembangan pembelajaran selanjutnya. Sedangkan bagi siswa sebagai dampak pengiring (nurturant effect) berupa terapan pengetahuan dan atau kemampuan di bidang lain sebagai suatu transfer belajar yang akan membantu perkembangan mereka mencapai keutuhan dan kemandirian. Jadi, ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara si belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, dan atau sumber-sumber belajar yang lain.



Dalam pembelajaran akan terdapat komponen-komponen sebagai berikut; tujuan, materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, anak didik/ siswa, dan adanya pendidik/guru. Sebagai sebuah sistem, masing-masing komponen tersebut membentuk sebuah integritas atau satu kesatuan yang utuh. Masing-masing komponen saling berinteraksi yaitu saling berhubungan secara aktif dan saling mempengaruhi. Misalnya dalam menentukan bahan pembelajaran merujuk pada tujuan yang telah ditentukan, serta bagaimana materi itu disampaikan akan menggunakan strategi yang tepat yang didukung oleh media yang sesuai. Dalam menentukan evaluasi pembelajaran akan merujuk pada tujuan pembelajaran, bahan yang disediakan media dan strategi yang digunakan, begitu juga dengan komponen yang lainnya saling bergantung (interdevedensi) dan saling terobos (interpenetrasi).



Untuk menambah wawasan mengenai komponen pembelajaran, silahkan kunjungi link materi berikut



Sebagai suplemen pembelajaran, silahkan nonton video berikut





An aerial photograph of a city, likely in a tropical region, showing a dense arrangement of buildings with blue and red tiled roofs. The perspective is from a high angle, looking down on the city's layout.

# MODUL 4

## *Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*

### **Tujuan Pembelajaran:**

Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa mampu memahami konsep terkait Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran sehingga dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran



# RINGKASAN

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, yaitu (1) pendekatan pembelajaran, (2) strategi pembelajaran, (3) metode pembelajaran; (4) teknik pembelajaran; (5) taktik pembelajaran; dan (6) model pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (student centered approach) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (teacher centered approach).



Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) exposition-discovery learning, dan (2) group-individual learning. Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.



Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) exposition-discovery learning, dan (2) group-individual learning. Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.



Untuk menambah wawasan  
mengenai pendekatan,  
strategi, metode, teknik  
dan model pembelajaran,  
silahkan kunjungi link  
materi berikut





Sebagai suplemen  
pembelajaran, silahkan  
nonton video berikut





An aerial photograph of a city, likely in Southeast Asia, showing a dense arrangement of buildings with blue and red roofs. The image is used as a background for the title and learning objectives sections.

# MODUL 5

## Hakekat, Fungsi dan Manfaat Media

### **Tujuan Pembelajaran:**

Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa mampu memahami hakekat, fungsi dan manfaat media sehingga dapat implementasikan untuk mencapai tujuan pembelajaran



# RINGKASAN

Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan atau berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Teknologi Pembelajaran semula dilihat sebagai teknologi peralatan, yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan atau dengan kata lain mengajar dengan alat bantu audio-visual. Teknologi Pembelajaran merupakan gabungan dari tiga aliran yang saling berkepentingan, yaitu media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran dan pendekatan sistem dalam pendidikan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang dijelaskan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.



Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan, baik melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan Demikian anak didik lebih mudah mencerna bahan yang dipelajarinya, dari pada tanpa bantuan media. Namun perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat, jika penggunaanya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Media dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari medium secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media pendidikan yang dipergunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran secara khusus dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan atau kompetensi tertentu yang dirumuskan.



Media pendidikan hakikatnya perantara yang dipergunakan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pendidikan merupakan media komunikasi pendidikan karena pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Media pendidikan yang dipergunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal.

Klasifikasi media yaitu (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field- trip), (2) media berbasis cetak (buku, buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, lembaran lepas), (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja bagan, grafik, peta, transparansi, slide), (4) media berbasis audio- visual (video, film, program slide-tape, televisi), (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext).



Untuk menambah wawasan  
mengenai media  
pembelajaran, silahkan  
kunjungi link materi  
berikut





Sebagai suplemen  
pembelajaran, silahkan  
nonton video berikut





An aerial photograph of a city, likely in Southeast Asia, showing a dense arrangement of buildings with blue and red tiled roofs. The image is used as a background for the top and bottom sections of the page.

# MODUL 6

## *Landasan Pengembangan Media*

### **Tujuan Pembelajaran:**

Setelah mempelajari materi ini,  
mahasiswa mampu memahami  
pengembangan media serta teori-teori  
yang mendasarinya ditinjau dari  
berbagai aspek



# RINGKASAN

Pada pertengahan abad 20, teori pembelajaran di dominasi oleh azas-azas psikologi perilaku yang telah dicontohkan oleh B.F Skinner (1938,1969,1974), yang tetap berpendapat bahwa pembelajaran harus digambarkan sebagai perubahan di dalam perilaku yang dapat diamat-amati oleh para pembelajar yang dibuat berdasarkan fungsi dari peristiwa-peristiwa di dalam satu lingkungan. Di tahun 1970 an paradigma perilaku mulai diperluas dengan adanya gagasan-gagasan psikologi kognitif, yang tetap menjaga uraian mengenai pembelajaran oleh manusia secara lengkap juga menuntut adanya konstruksi yang tak dapat diamat-amati seperti misalnya ingatan dan motivasi seseorang. Bagaimanapun tidak seluruhnya dari psikolog dan para pendidik meninggalkan prinsip-prinsip perilaku yang cenderung pada prinsip-prinsip kognitif.



Beberapa penganut psikolog perilaku terus bersikeras bahwa teori perilaku adalah pendekatan yang terbaik. Sebagian para psikolog kognitif yang sangat rajin mencari prinsip-prinsip yang terselubung atas psikologi perilaku dan mulai dengan pendekatan baru secara menyeluruh.

Psikologi kognitif menempatkan penekanan pada bangunan-bangunan yang tak dapat diamati seperti: pikiran, ingatan, sikap, motivasi, pemikiran, lamunan, dan proses-proses praduga internal lainnya. Dalam sekolah-sekolah yang berbeda pembelajaran psikologi kognitif, barangkali sangat dominan didasarkan pada pendekatan proses informasi. Tumbuh menjadi bagian dari suatu kerangka kerja yang mendasarkan pada pengetahuan komputer dan barang-barang yang diciptakan manusia dengan menggunakan kecerdasannya, teori-teori mengenai proses informasi mencoba menggambarkan bagaimana informasi di dunia masuk melalui indera kita, kemudian tersimpan di dalam memori, adalah tetap tertinggal di dalam atau terlupakan, dan bagaimana memori itu digunakan. Informasi yang tersimpan lebih awal di dalam memori jangka pendek harus digunakan atau diorganisasikan menjadi tersimpan di dalam memori jangka panjang.



Informasi yang kita ketahui harus diterjemahkan dan di integrasikan kedalam pengetahuan umum. Kita tidak hanya menyimpan dan memanggil kembali informasi, akan tetapi kita juga menggolongkan informasi itu, memakai, mengevaluasi, menggunakan, dan mengajarkan informasi itu pada orang lain dan seterusnya. Pemahaman terhadap suatu kata tidak berarti dapat menyatakan definisi, akan tetapi dapat menggunakannya secara wajar dalam ucapan maupun dalam tulisan dan dapat dimengerti oleh orang lain. Serupa dengan itu, pemahaman terhadap suatu konsep bukan berarti dapat mendefinisikan konsep tersebut akan tetapi dapat membuat perbedaan secara baik dan dapat membedakan contoh-contoh dengan noncontoh. Memahami aturan-aturan dan prinsip-prinsip tidaklah sekedar dapat menyatakan tentang aturan-aturan atau prinsip-prinsip tersebut akan tetapi dapat menggunakannya secara pantas. Wilayah teori kognitif yang paling penting adalah desain multimedia yang terkait dengan persepsi dan perhatian, pembuatan kode informasi, memori, perbandingan, pembelajaran aktif, motivasi, tempat pengontrolan, model-model yang bersifat mental, metabolisme, perpindahan belajar, dan perbedaan-perbedaan individu.



Untuk menambah wawasan  
mengenai landasan  
pengembangan media,  
silahkan kunjungi link  
materi berikut









# Landasan Penggunaan Media Pembelajaran...

## Media Pembelajaran

Watch later

Share

Landasan Empiris

Landasan Psikologis

Landasan Teknologis

Landasan Teoritis

**Kalian harus tahu**

**Empiris, Psikologis, Teknologis, dan Teoritis**



An aerial photograph of a city, likely in Southeast Asia, showing a dense arrangement of buildings with blue and red tiled roofs. The perspective is from a high angle, looking down on the city's layout.

# MODUL 7

## Klasifikasi Media Pembelajaran

### **Tujuan Pembelajaran:**

Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa mampu mengklasifikasikan media pembelajaran sehingga dapat digunakan sesuai karakteristik dan fungsinya



# RINGKASAN

Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian media, salah satu diantaranya adalah dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media. Ada pula yang dilihat dari cara yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan serta masih banyak ciri yang membedakan media yang satu dengan yang lain,

Menurut bentuk informasi yang digunakan, anda dapat memisahkan dan mengklasifikasi media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Klasifikasi media ini dapat menjadi landasan untuk membedakan proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, bagaimana suara dan atau gambar itu diterima, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi



Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai media yang paling canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat sendiri dan ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Rudy Bretz (1971), misalnya, mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak. Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:



- Audio Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
- Cetak Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
- Audio cetak Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
- Proyeksi visual diam Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
- Proyeksi audio visual diam Film bingkai (slide) bersuara.
- Visual gerak Film bisu Audio visual gerak Film gerak bersuara, video NCD, televisi
- Obyek fisik Benda nyata, model, spesimen
- Manusia dan lingkungan
- Guru, pustakawan, laboran
- Komputer

Degeng dalam Azhar Arshad (2006) adalah sebagai berikut:

- Pesan (Apa informasi yang ditransmisikan?)
- Orang (Siapa yang melakukan transmisi?)
- Bahan (Siapa yang menyimpan informasi?)
- Alat (Siapa yang menyimpan informasi?)
- Teknik (Bagaimana informasi itu ditransmisikan?)
- Lingkungan (Di mana ditransmisikan?)




Untuk menambah wawasan  
mengenai Klasifikasi media,  
silahkan kunjungi link  
materi berikut





Sebagai suplemen pembelajaran, silahkan nonton video berikut





Klasifikasi media pembelajaran

MAKA
BILA

	KARAKTERISTIK SISWA					PERSYARATAN					MATERI			TRANSKRIP												
	Kelompok (100)	Kelompok (30-100)	Kelompok (2-30)	Individual	Visual	Pendengara	n	Kecapatan Belajar	Respon	Mandiri	Geraka	n	Waktu	Urutan Tetap	Urutan Bebas	Penjelasan	Perulangan	Konkret	Person	Perolehan	Pengulangan	Waktu Perolehan	Biaya	Ketersediaan	Kesederhanaan	Kontrol
Benda Nyata																										
Model																										
Suara Alamiah																										
Rekaman Audio																										
Bahan Cetak																										
Pelajaran Terprogram																										
Papan Tulis																										
Transparansi																										
Film Rangkaian																										
Film Bingkai																										
Film (16mm)																										
Televisi																										

Copy link





# MODUL 8

## *Multimedia Pembelajaran*

### **Tujuan Pembelajaran:**

Setelah mempelajari materi ini,  
mahasiswa mampu memahami dan  
mengimpelentasikan  
jenis-jenis multimedia dalam  
proses pembelajaran



# RINGKASAN

Sebuah program MPI (Multimedia pembelajaran interaktif) sebenarnya memiliki patokan (sebagai standar minimal) mengenai hal-hal yang perlu ada dalam program tersebut. Sebagai media yang berperan dalam mendukung proses pembelajaran, MPI perlu memiliki komponen-komponen layaknya sebuah proses pembelajaran yang disampaikan melalui bantuan komputer/hardware. Apa saja komponen-komponen tersebut?

- The presentation of information to learners; yakni menampilkan materi pembelajaran kepada peserta didik.
- Guidance of learners; yakni memberikan petunjuk awal kepada peserta didik pada materi baru/awal penyampaian materi.
- Learners practicing the material; yakni menyediakan latihan/praktik untuk peserta didik.
- Assessment of learners; yakni menyediakan penilaian untuk menilai kemampuan yang telah dicapai peserta didik.



## **Multimedia Tutorials**

Salah satu tujuan utamanya yakni memberikan informasi dan arahan kepada pengguna. Salah satu jenis MPI yang pertama kali akan kita bahas adalah jenis program tutorial (tutorials). Program tutorial memiliki tujuan khusus untuk memenuhi dua komponen pembelajaran seperti memberikan ruang untuk praktik ataupun untuk mengevaluasi pembelajaran. Walaupun demikian, program tutorial yang baik adalah apabila didalamnya juga menyediakan kedua fasilitas tambahan tersebut.

## **Multimedia Drills**

Memiliki karakteristik pembelajaran yang dilakukan berulang-ulang hingga pengguna dapat menguasai suatu konsep atau keterampilan. Program latihan (drills) ini berbeda dengan program tutorial, program latihan biasanya tidak memberikan paparan informasi. Program latihan atau drills memiliki tujuan utama untuk memberikan pelatihan (learners practicing the material) kepada pengguna. Sehingga program latihan didesain lebih banyak berfokus pada pemberian latihan-latihan.



## **Multimedia Simulasi**

Merupakan jenis program yang dianggap lebih menarik dan memotivasi pengguna dibandingkan dengan jenis multimedia interaktif lainnya. Program simulasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, sehingga pembelajaran dapat dikatakan sebagai "learning in the real world". Tujuan dari program simulasi yakni agar pengguna dapat mengkonstruksi (membangun) konsep mental dari fenomena atau prosedur, dan memfasilitasi pengguna melalui berbagai kesempatan untuk eksplorasi, praktik, tes, dan meningkatkan pemahamannya.

## **Multimedia Educational Games**

Karakteristik sebuah games pembelajaran tentunya berbeda dengan games pada umumnya. Apa saja yang menjadi karakteristik games pembelajaran atau educational games? Berikut ini terdapat 7 faktor yang menjadi karakteristik games pembelajaran, diantaranya:

- 1) tujuan (goals),
- 2) peraturan (rules),
- 3) kompetisi (competition),
- 4) tantangan (challenge),
- 5) fantasi (fantasy),
- 6) keamanan (safety), dan
- 7) hiburan (entertainment).



Untuk menambah wawasan  
mengenai Jenis jenis  
multimedia pembelajaran,  
silahkan kunjungi link  
materi berikut





Sebagai suplemen  
pembelajaran, silahkan  
nonton video berikut





An aerial photograph of a city, likely in Southeast Asia, showing a dense arrangement of buildings with blue and red tiled roofs. The image is used as a background for the title page.

# MODUL 9

## *Pembelajaran Abad 21*

### **Tujuan Pembelajaran:**

Setelah mempelajari materi ini,  
mahasiswa mampu memahami  
kompetensi yang harus dimiliki oleh  
guru dalam pendidikan di abad 21  
berbasis TIK



# RINGKASAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa banyak konsekuensi bagi dunia pendidikan, salah satunya perubahan paradigma guru. Perubahan karakteristik peserta didik, format materi pembelajaran, pola interaksi pembelajaran, dan orientasi baru abad 21 memerlukan ruang-ruang kelas lebih interaktif. Kelas-kelas akan semakin banyak yang terkoneksi jaringan internet berkecepatan tinggi yang mudah mengakses “big data”. Berkembangnya massive open online course (MOOC) memungkinkan orang belajar tanpa batas dan dapat diakses melalui perangkat pribadi seperti handphone, tablet, laptop, PDA, maupun perangkat bergerak lainnya. SDM dengan daya inovasi, daya belajar dan kreatifitas tinggi menjadi incaran banyak organisasi. Jenis keterampilan yang dibutuhkan adalah terwadahi dalam 4C (Creativity, Collaboration, Critical Thinking, dan Communication).



Tanda-tanda era disrupsi sudah nyata yang dicirikan; (1) belajar tidak lagi terbatas pada paket-paket pengetahuan, (2) pola belajar lebih informal, (3) orientasi belajar mandiri (self motivated learning) dan (4) banyak cara untuk belajar dengan banyak sumber.

Generasi z menghendaki kebebasan belajar, menyukai hal baru yang praktis, selalu terkoneksi internet, lebih menyukai visual daripada verbal, rentang perhatian pendek, suka berinteraksi dengan banyak media, suka berkolaborasi dan berbagi namun tetap terjaga privasinya. Guru harus merubah paradigma yang tidak hanya berfokus kepada konten namun berfokus pula pada pengembangan kreatifitas dan keterampilan belajar mandiri. Peran guru lebih sebagai mentor, fasilitator, kolaborator sumber daya dan mitra belajar. Guru harus menjemput penerapan model-model pembelajaran yang sesuai seperti belajar penemuan (discovery learning), pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah dan penyelidikan, belajar berdasarkan pengalaman sendiri, pembelajaran kontekstual, bermain peran dan simulasi, pembelajaran kooperatif, pembelajaran kolaboratif, maupun diskusi kelompok kecil.



Berdasarkan contoh-contoh pengintegrasian TIK dengan kerangka TPACK sebaiknya disesuaikan dengan kondisi dan kesiapan sekolah.

Saudara tentu memiliki pengetahuan formal, pengalaman, cara pandang, dan sistem kepercayaan mengenai teknologi. Saudara tetap harus meletakkan karakteristik peserta didik sebagai pijakan dalam menentukan strategi pembelajaran. Peserta didik harus dikembalikan haknya sebagai subyek pembelajaran yang aktif. Guru harus mau memulai untuk dapat mengintegrasikan teknologi dengan kerangka integrasi yang melibatkan pengetahuan pedagogi), penguasaan materi, dan teknologi yang dikenal dengan TPACK. Penerapan praktis TPACK mencakup 8 domain yaitu; (1) menilai peserta didik, (2) memahami materi, (3) memahami peserta didik, (4) merancang kurikulum, (5) merepresentasikan data, (6) mengelola pembelajaran, (7) mendukung strategi pembelajaran, (8) pengelolaan pembelajaran dan integrasi dalam konteks mengajar secara lebih luas.

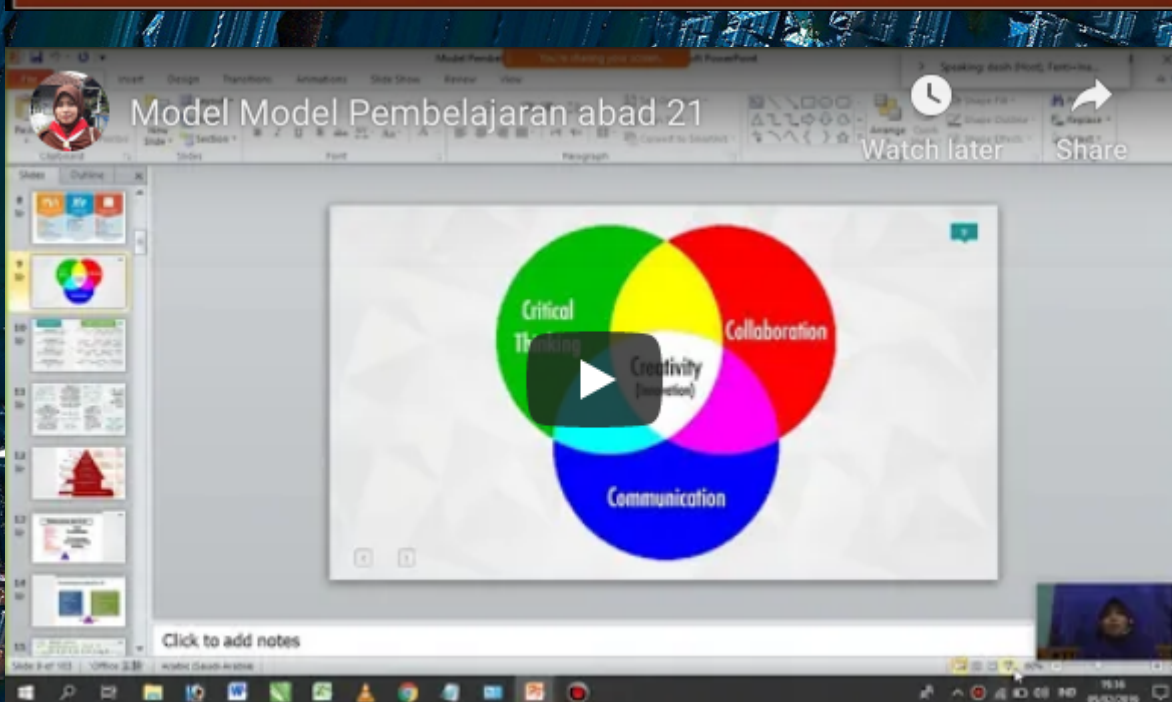


Untuk menambah wawasan  
mengenai Pembelajaran  
abad 21, silahkan kunjungi  
link materi berikut





Sebagai suplemen  
pembelajaran, silahkan  
nonton video berikut





An aerial photograph of a city, likely Singapore, with a color filter applied that makes the sky and buildings appear in shades of blue and red. The text is overlaid on the upper portion of the image.

# MODUL 10

## *Desain Media dengan Canva*

### **Tujuan Pembelajaran:**

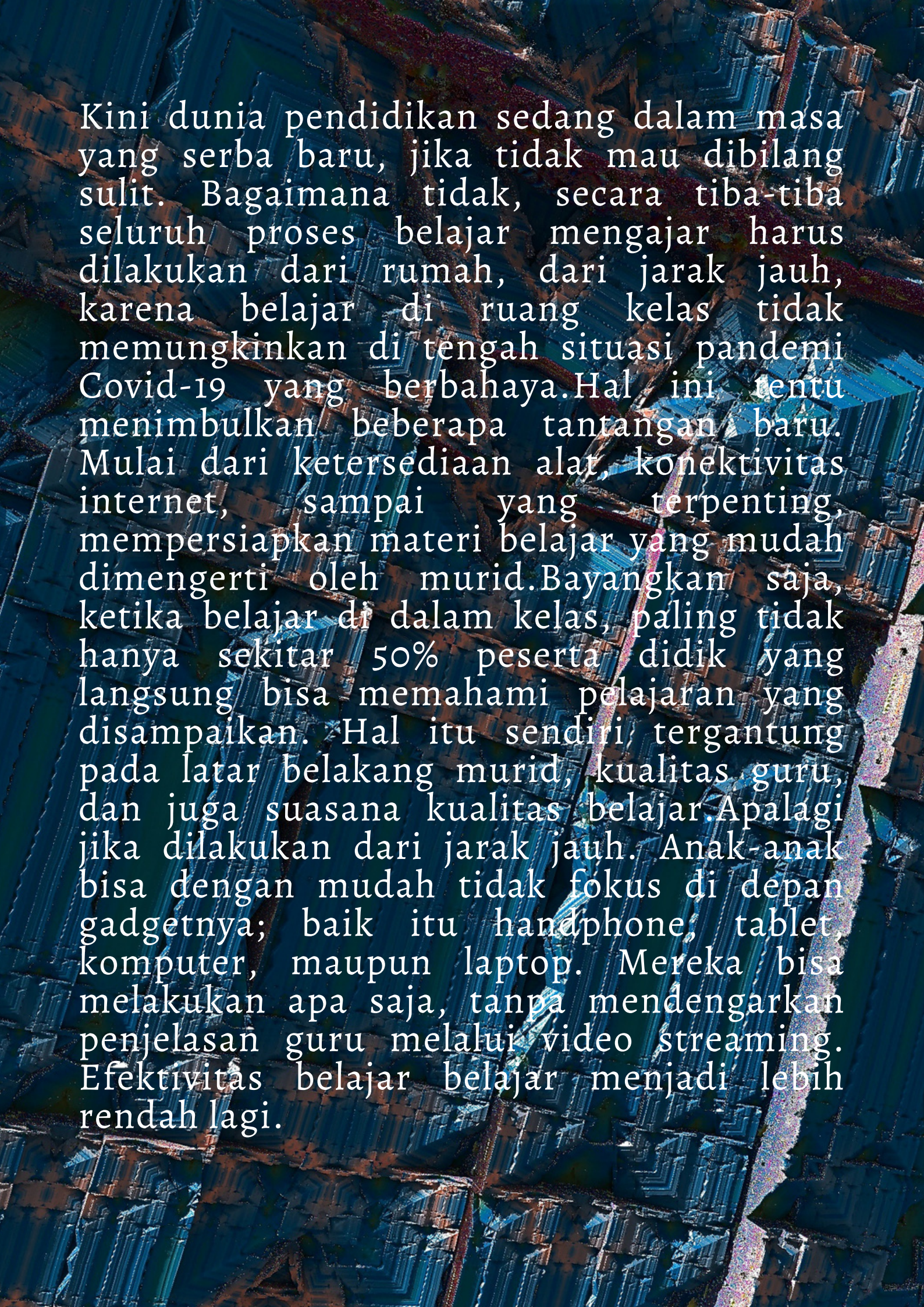
Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa mampu mendesain media pembelajaran dengan aplikasi canva



# RINGKASAN

Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android. Sejarah Canva dimulai pada tahun 2012, tepatnya pada tanggal 1 Januari yang menjadi hari lahirnya. Canva didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya juga mendirikan Fusion Books, penerbit buku ternama di Australia. Di tahun pertama debutnya, Canva melejit dengan membukukan rekor pengguna sebanyak 750.000. Lima tahun berjalan, di tahun 2017 Canva mencapai fase di mana perusahaan mulai membukukan laba. Saat itu mereka sudah mempekerjakan 200 orang pegawai yang tersebar di kantor Australia dan San Fransisco.





Kini dunia pendidikan sedang dalam masa yang serba baru, jika tidak mau dibilang sulit. Bagaimana tidak, secara tiba-tiba seluruh proses belajar mengajar harus dilakukan dari rumah, dari jarak jauh, karena belajar di ruang kelas tidak memungkinkan di tengah situasi pandemi Covid-19 yang berbahaya. Hal ini tentu menimbulkan beberapa tantangan baru. Mulai dari ketersediaan alat, konektivitas internet, sampai yang terpenting, mempersiapkan materi belajar yang mudah dimengerti oleh murid. Bayangkan saja, ketika belajar di dalam kelas, paling tidak hanya sekitar 50% peserta didik yang langsung bisa memahami pelajaran yang disampaikan. Hal itu sendiri tergantung pada latar belakang murid, kualitas guru, dan juga suasana kualitas belajar. Apalagi jika dilakukan dari jarak jauh. Anak-anak bisa dengan mudah tidak fokus di depan gadgetnya; baik itu handphone, tablet, komputer, maupun laptop. Mereka bisa melakukan apa saja, tanpa mendengarkan penjelasan guru melalui video streaming. Efektivitas belajar belajar menjadi lebih rendah lagi.



Untuk menambah wawasan  
mengenai aplikasi canva,  
silahkan kunjungi link  
materi berikut





Sebagai suplemen  
pembelajaran, silahkan  
nonton video berikut



Tutorial Mudah Bikin Poster/Flyer dengan Smar...



Watch later



Share



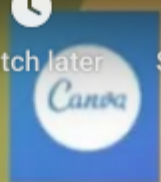
TUTORIAL MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN...



Watch later



Share



MEMBUAT MEDIA  
PEMBELAJARAN DENGAN CANVA

CANTIK & MENARIK

